.5.6

2063305, Bas Dobbelstein

2063305dobbelstein@zuyd.nl

SRS Truth or drink game

Zuyd hogeschool

Inhoud

[Opdrachtomschrijving 2](#_Toc123812992)

[Requirements 3](#_Toc123812993)

[Legenda 3](#_Toc123812994)

[Functionele system-requirements 3](#_Toc123812995)

[Niet-functionele system-requirements 3](#_Toc123812996)

[Ontwerp 4](#_Toc123812997)

[Klassendiagram 4](#_Toc123812998)

[Use case 5](#_Toc123812999)

[Use Case beschrijvingen 6](#_Toc123813000)

[Activitie Diagram 10](#_Toc123813001)

[Wireframes 11](#_Toc123813002)

[Testrapport 17](#_Toc123813003)

# Opdrachtomschrijving

App voor studenten om 'truth or drink' mee te spelen. (Google: “cut truth or drink”) Gebruikers kunnen de app gewoon gebruiken met vrienden of zelf vragen aanmaken en die in de vragenpool gebruiken om de hele beleving wat specifieker voor een groep te maken. Gebaseerd op het Truth or Drink-spel van CUT.

# Requirements

## Legenda

Alle tekens zijn gesplitst met een minteken (-).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Teken | Type | Betekenis |
| F | Requirementsoort | Functionele requirements |
| NF | Requirementsoort | Niet-functionele requirements |
| MUST | Prioritering | Must-Have, Moet gerealiseerd worden |
| SHOULD | Prioritering | Should-Have, Wanneer tijd, ook realiseren |
| COULD | Prioritering | Could-Have, Heeft geen haast en kan later |
| WONT | Prioritering | Won’t-Have, Is niet nodig |

## Functionele system-requirements

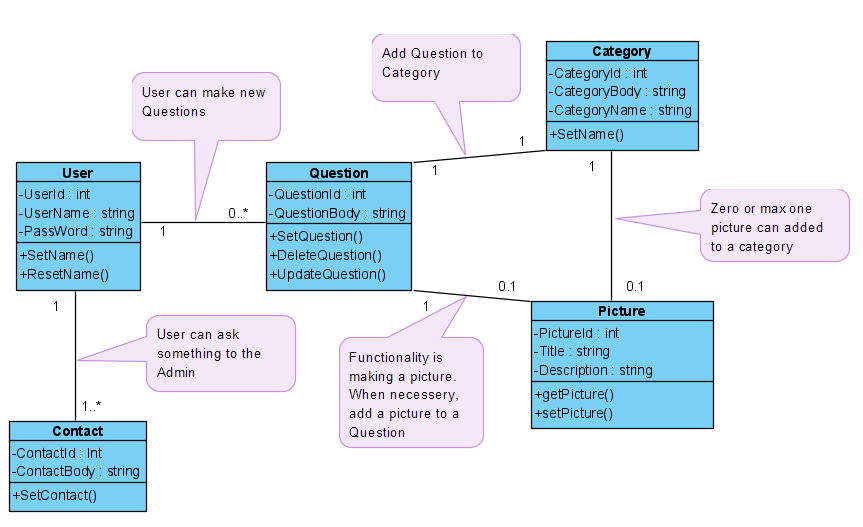
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID\_nr. | Requirements | Prioritering |
| F.1.1 | Je moet kunnen inloggen op het systeem met een eerder “zelf” aangemaakte account. | **MUST** |
| F.1.2 | De aangemaakte vragen moeten gezien worden. | **MUST** |
| F.1.3 | De mogelijkheid moet bestaan dat bij een vraag, een foto toegevoegd kan worden in de Applicatie. | **SHOULD** |
| F.1.4 | De ingegeven data door de gebruiker, moet opgeslagen worden in een database. | **MUST** |
| F.1.5 | Een gebruiker moet de data kunnen ophalen en aanpassen. | **MUST** |
| F.1.6 | Een gebruiker moet vragen kunnen aanmaken. | **MUST** |
| F.1.7 | Een gebruiker moet een lijst met alle aangemaakte vragen kunnen ophalen. | **MUST** |
| F.1.8 | De gebruiker moet zijn of haar wachtwoord moeten kunnen aanpassen wanneer hij/zij deze vergeten is. | **SHOULD** |
| F.1.9 | De gebruiker moet een cocktail kunnen zoeken | **MUST** |
| F.1.10 | De gebruiker moet cocktail informatie kunnen inzien | **MUST** |
| F.1.11 | De gebruiker moet kunnen uitloggen | **MUST** |
| F.1.12 | De gebruiker moet kunnen swipen tussen tabbladen in de homepage | **MUST** |
| F.1.13 | Foto kunnen maken met de applicatie | **MUST** |
| F.1.14 | Gebruiker kan spelers toevoegen aan een spel | **MUST** |
| F.1.15 | Gebruiker kan een spel starten | **MUST** |
| F.1.16 | Tekst (de vragen) kunnen voorlezen als gebruiker dronken zijn | **MUST** |

## Niet-functionele system-requirements

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID\_nr. | Requirements | Prioritering |
| NF.2.1 | Gebruikers moeten zelf eerst een account aanmaken om in te kunnen loggen. | **MUST** |
| NF.2.2 | Het spel moet vanuit een persoon gespeeld kunnen worden. | **MUST** |
| NF.2.3 | De gebruiker moet na het inloggen, overzichtelijk kunnen zien door een menubalk bovenin hoe hij/zij/het, het spel moet starten, vragen invoeren en regels bekijken. | **MUST** |

# Ontwerp

## Klassendiagram



Bovenstaande klassendiagram geeft de structuur van deze specifieke opdracht weer.

- De User heeft een relatie met Contact en Question en kan hierin alles aanpassen.

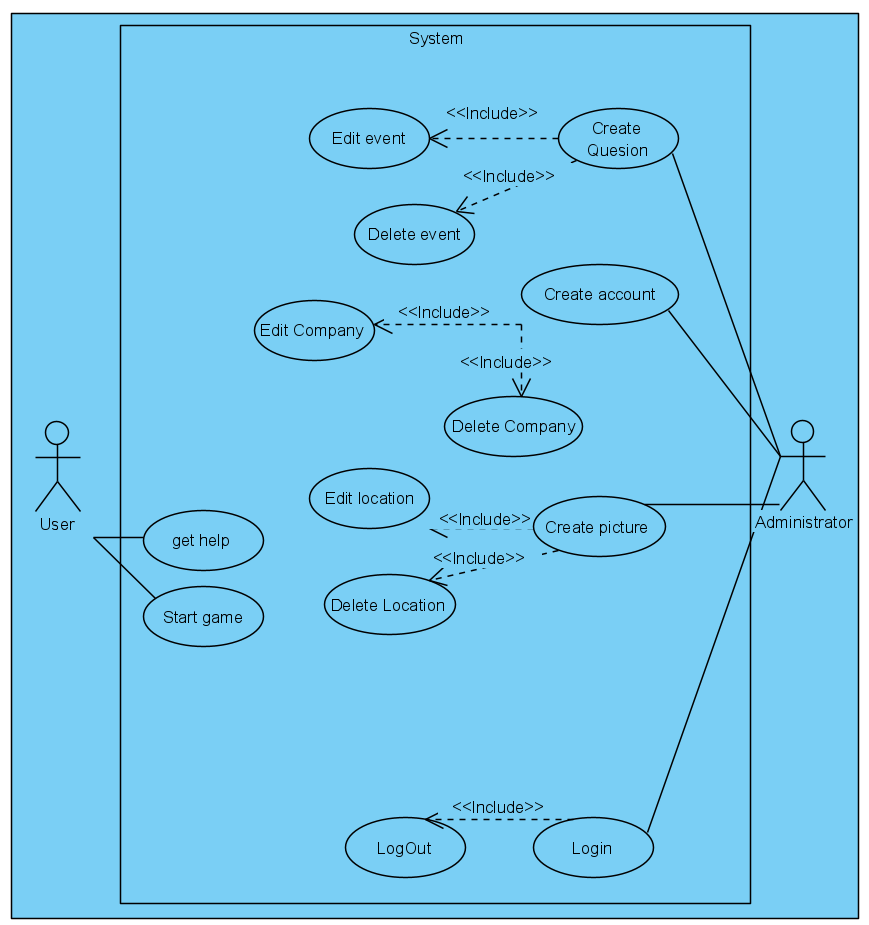
- Question heeft een relatie tot Category en Picture

- Een question kan 0 of meerdere pictures bevatten

- Een question betreft 1 category

- Tenslotten hebben category en picture ook een relatie met elkaar, namelijk een categorie kan ook 0 of meerdere pictures bevatten.

## Use case



Onderstaande tabellen geven de uitleg op bovenstaande UseCase weer.

### Use Case beschrijvingen

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Login |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan inloggen |
| Pre-conditions | De beheerder wil inloggen |
| Post-conditions | Zichtbaar is dat de betaling succesvol is gedaan door een gebruiker. |
| Stappen | 1. Geeft aan in te willen loggen |
|  | 1. Geeft de juiste username in. |
|  | 1. Geeft het juiste wachtwoord in. |
|  | 1. Bevestigd inloggen. |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3,4 |
| Alternatieve stappenplan | 1.3.2.4 |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. LogOut |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder wil uitloggen. |
| Pre-conditions | De beheerder is ingelogd |
| Post-conditions | De beheerder is uitgelogd |
| Stappen | 1. Klikt op de knop uitloggen |
| Succesvolle stappenplan | 1 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Get help |
| Actor | User |
| Omschrijving | De gebruiker kan event dat aangemaakt zijn geworden door de Administrator zien op de webpage. |
| Pre-conditions | Weet niet waar die moet zijn |
| Post-conditions | Weet na kijken in help page waar die moet zijn |
| Stappen | 1. Gebruiker klikt op page help boven in |
|  | 1. Zoekt op deze pagina het gene wat hij nodig heeft |
| Succesvolle stappenplan | 1,2 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Start Game |
| Actor | User |
| Omschrijving | Gebruiker start het spel |
| Pre-conditions | Spel is nog niet gestart |
| Post-conditions | Spel wordt gespeeld |
| Stappen | 1. Gebruiker klikt op the game in tabblad |
|  | 1. Gebruiker geeft in welke spelers mee spelen |
|  | 1. Gebruiker start het spel |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Create Question |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een question aanmaken. |
| Pre-conditions | question is nog niet aangemaakt |
| Post-conditions | Een nieuw question is aangemaakt. |
| Stappen | 1. De beheerder gaat naar de question page |
|  | 1. De beheerder klikt op new question |
|  | 1. De beheerder maakt een nieuwe question aan |
|  | 1. Bevestigd question |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3,4 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Edit Question |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een question bewerken. |
| Pre-conditions | Question is niet compleet en moet bewerkt worden. |
| Post-conditions | Question is bewerkt. |
| Stappen | 1. De beheerder gaat naar de Question page |
|  | 1. Klikt op een bepaalde Question om te bewerken |
|  | 1. Past de nodige informatie aan. |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Delete Question |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een Question verwijderen. |
| Pre-conditions | Question staat er nog tussen |
| Post-conditions | Question is verwijderd |
| Stappen | 1. De beheerder gaat naar de question page |
|  | 1. Klikt op question te verwijderen. |
|  | 1. Bevestigd het verwijderen van een question. |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Create account |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een account aanmaken. |
| Pre-conditions | account is nog niet aangemaakt |
| Post-conditions | Een nieuw account is aangemaakt. |
| Stappen | 1. Op de login page klikken op registreren |
|  | 1. De beheerder klikt op new account aanmaken |
|  | 1. De beheerder maakt een nieuwe account aan (gebruikersnaam, wachtwoord, mailadres) |
|  | 1. Bevestigd account |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3,4 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Edit Account |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een account bewerken. |
| Pre-conditions | Account klopt niet en moet aangepast worden. |
| Post-conditions | Account is bewerkt. |
| Stappen | 1. Op de login page klikken op registreren. |
|  | 1. Klikt op het account wat bewerkt moet worden |
|  | 1. Past de nodige informatie aan. |
|  | 1. Klikt op bevestigen. |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3,4 |
| Alternatieve stappenplan | / |

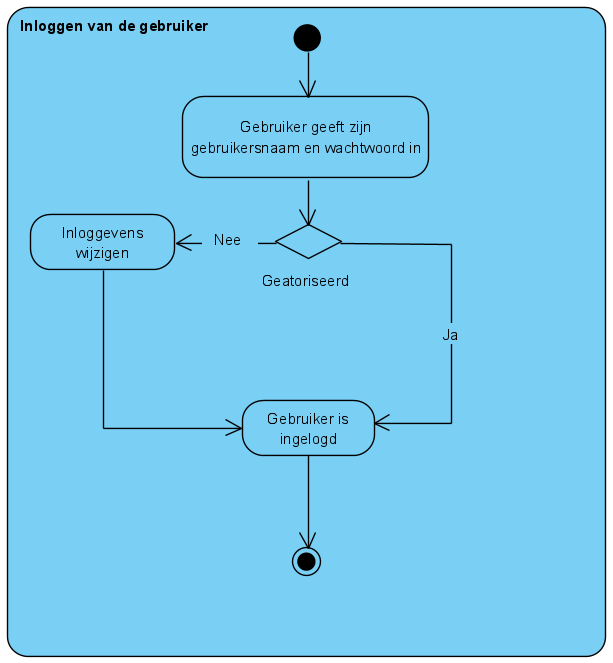
|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Delete Account |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een account verwijderen. |
| Pre-conditions | Account staat er nog tussen |
| Post-conditions | Account is verwijderd |
| Stappen | 1. Op de login page klikken op registreren. |
|  | 1. Klikt op het account om te verwijderen. |
|  | 1. Bevestigd het verwijderen van een account. |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Create picture |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een foto aanmaken. |
| Pre-conditions | foto is nog niet aangemaakt |
| Post-conditions | Een nieuwe foto is aangemaakt. |
| Stappen | 1. De beheerder gaat naar de foto page boven in de navbar |
|  | 1. De beheerder klikt op take picture |
|  | 1. Maakt een nieuwe foto |
|  | 1. Bevestigd picture |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3,4 |
| Alternatieve stappenplan | / |

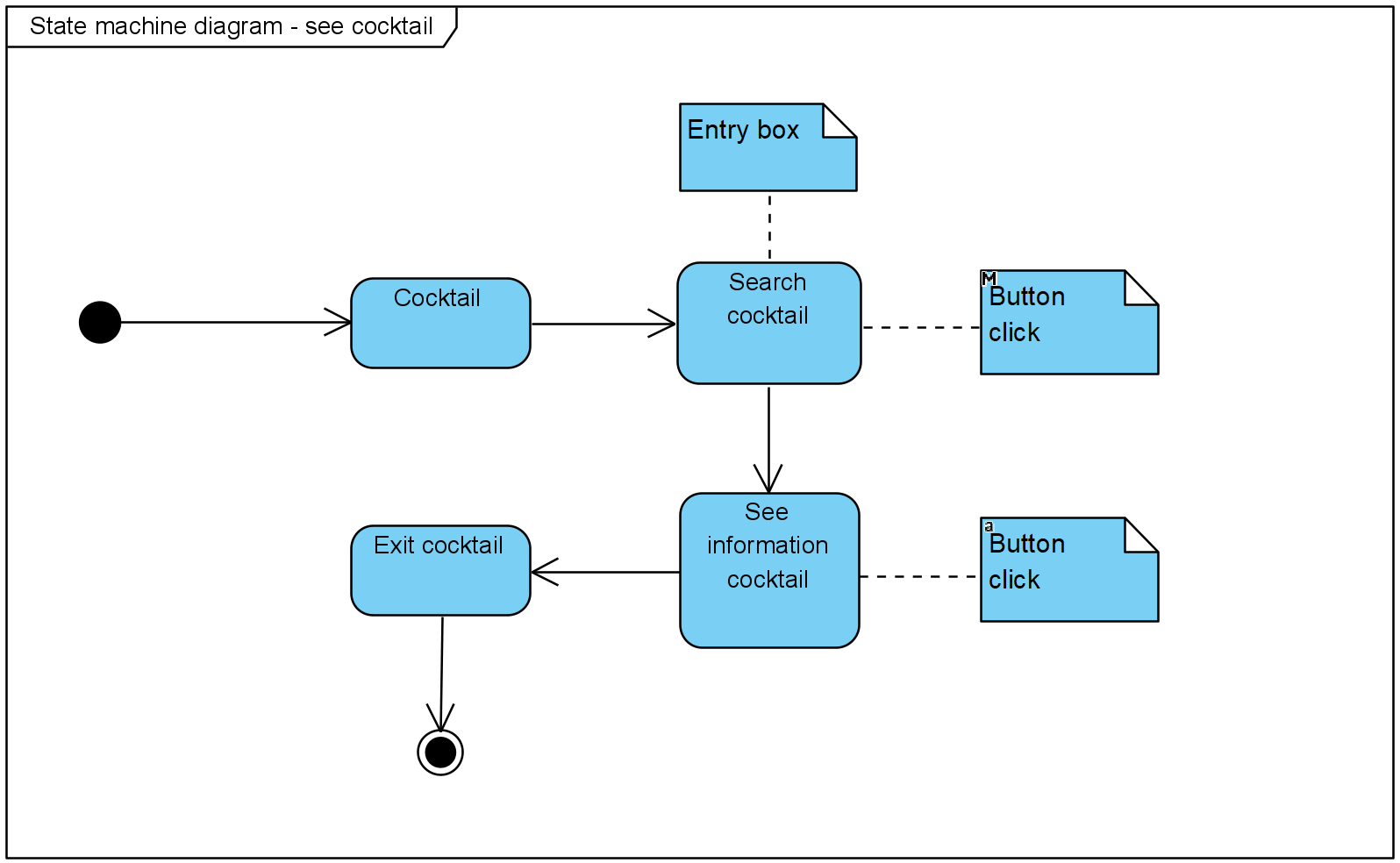
|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Edit picture |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een picture bewerken. |
| Pre-conditions | Picture klopt niet en moet aangepast worden. |
| Post-conditions | Picture is bewerkt. |
| Stappen | 1. De beheerder gaat naar de foto page boven in de navbar |
|  | 1. Klikt op de betreffende foto. |
|  | 1. Geeft weer new picture |
|  | 1. Maakt nieuwe foto |
|  | 1. Bevestigd picture |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3,4,5 |
| Alternatieve stappenplan | / |

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case | 1. Delete picture |
| Actor | Administrator |
| Omschrijving | De beheerder kan een account verwijderen. |
| Pre-conditions | Account staat er nog tussen |
| Post-conditions | Account is verwijderd |
| Stappen | 1. De beheerder gaat naar de foto page boven in de navbar |
|  | 1. Klikt op de betreffende foto om te verwijderen. |
|  | 1. Bevestigd het verwijderen van een picture. |
| Succesvolle stappenplan | 1,2,3 |
| Alternatieve stappenplan | / |

### Activitie Diagram

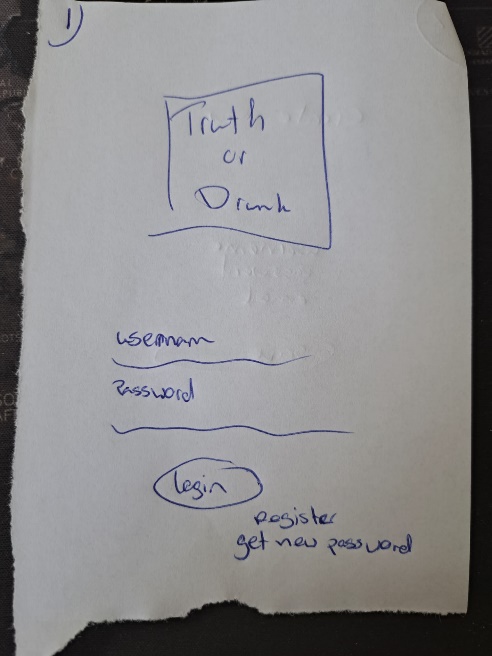


## State machine Diagram

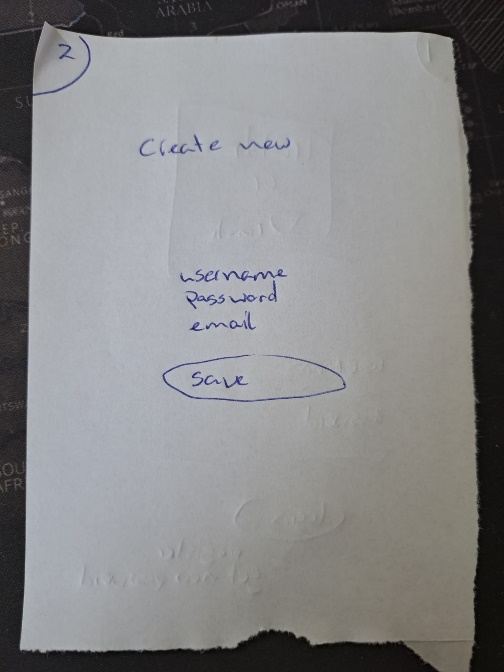


## Wireframes

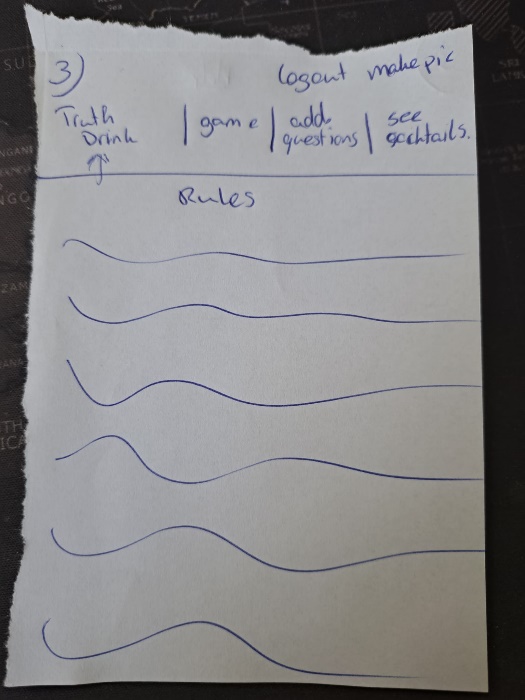
Onderstaande geeft het beginscherm weer waarbij een gebruiker moet inloggen met een valide account.

****

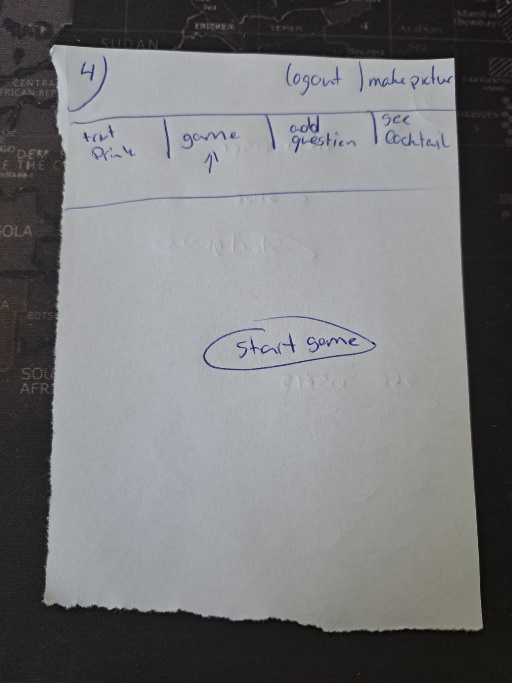
Op page 2 maakt een gebruiker een nieuw account aan bij het drukken op de knop op page 1, register of get new password.

****

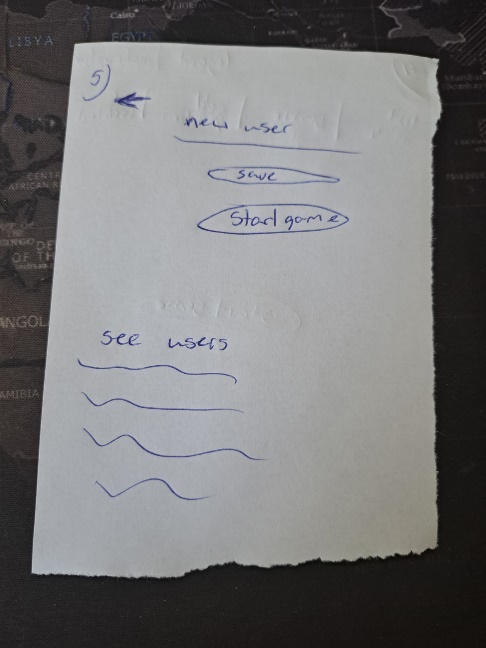
Na het inloggen van page 1 komt de gebruiker aan op de homepage, als eerste krijgt hij de regels te zien waar het spel aan moet voldoen en hoe het werkt. Echter zal hier dummie data in staan.



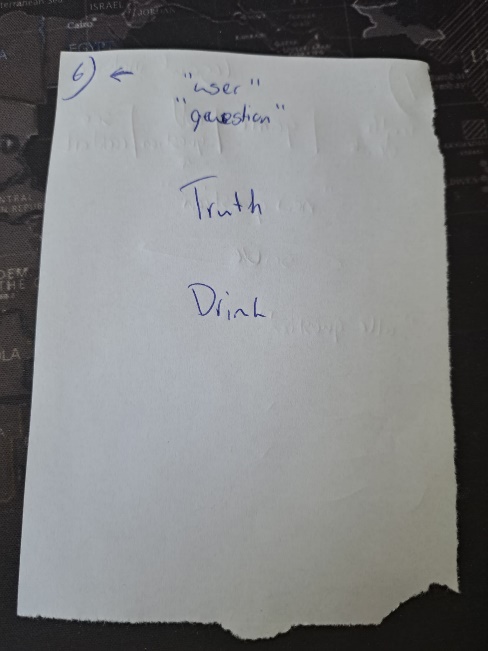
Na het zien van de regels kan de gebruiker ervoor kiezen om het spel te starten door te klikken op de enigste button die aanwezig is.



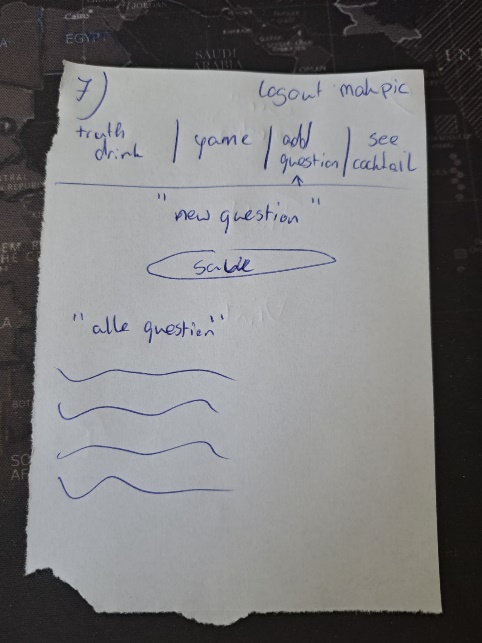
Op pagina 5, na het klikken van de button op page 4, zal de gebruiker eerst spelers moeten invullen en daarna op start spel moeten klikken.



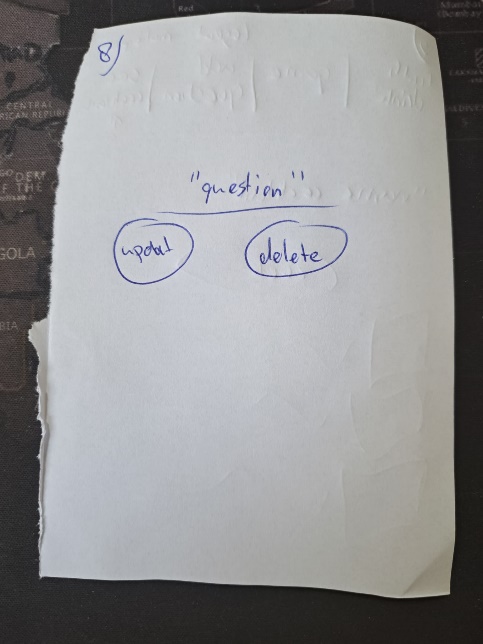
Na het starten van het spel zal een gebruiker en eerder ingevulde vraag krijgen. Door op truth or drink te klikken verschijnt een andere gebruiker met een andere vraag en zo gaat het steeds door totdat ze er klaar mee zijn.

****

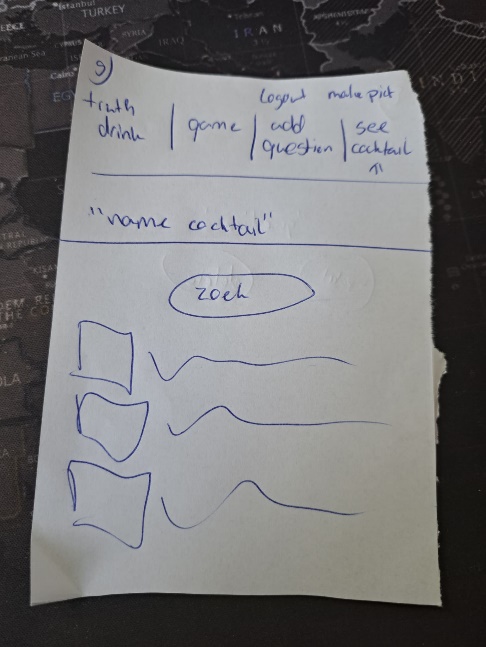
Om vragen toe te voegen vullen ze de vragen in en klikken ze op add question. Alle vragen die zijn ingevuld worden eronder geprojecteerd.

****

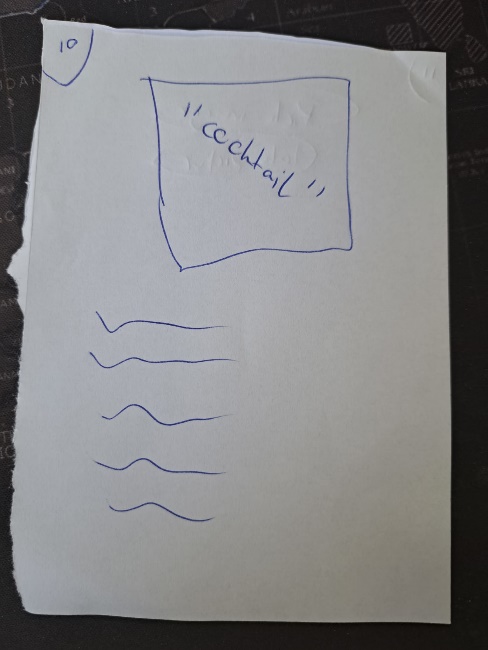
Om een vraag te bewerken, klikken ze op die specifieke vraag en bewerken/verwijderen ze deze.

****

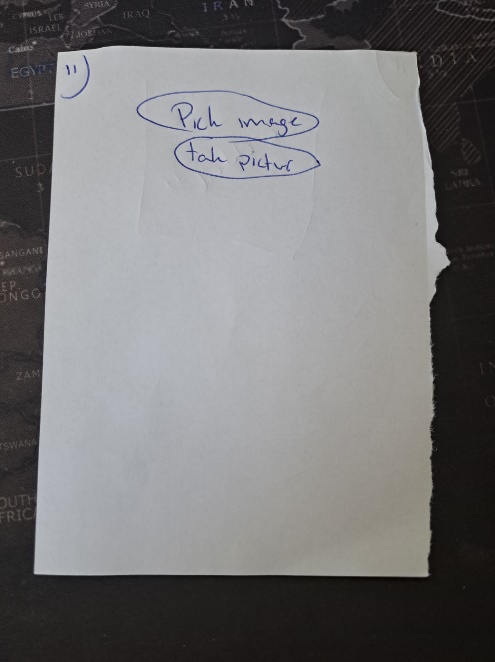
De API toegevoegd aan deze applicatie is een cocktail database. Deze kan benaderd worden om informatie te krijgen wat lekkere drankjes zouden kunnen zijn bij dit spel. Vul een naam van de cocktail in en klik op zoeken.

****

Na het selecteren van jouw cocktail die je wilt. Zie je een foto met beschrijving hoe je die moet maken (in het engels).

****

Als laatste kun je een foto maken die wordt opgeslagen op je mobile device. Pick image of take picture zijn de twee mogelijkheden.

****

# Testrapport

Requirement nummer: F.1.1

Je moet kunnen inloggen op het systeem met een eerder “zelf” aangemaakte account.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | De gebruiker start de applicatie op. | De gebruiker krijgt de MainPage te zien. | De gebruiker ziet de MainPage. |
| 2 | De gebruiker geeft gebruikersnaam en wachtwoord in | De gebruiker ziet dat in de Entry boxen na het invoeren van gebruikersnaam wachtwoord, dit zo blijft staan | De gebruiker ziet gebruikersnaam en wachtwoord dat hij/zij zelf eerder heeft aangemaakt. |
| 3 | De gebruiker klikt op inloggen | De gebruiker wordt doorverwezen naar de nieuwe MainPage met de naam Homepage | De gebruiker is ingelogd en ziet een nieuw scherm |

Requirement nummer: F.1.2

De aangemaakte vragen moeten gezien worden.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “Add question” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om vragen in toe te voegen | Het tabblad wordt geopend om vragen in toe te voegen. |
| 2 | Wanneer de gebruiker naar beneden scrolt, ziet hij/zijn de aangemaakte vragen | De aangemaakte vragen worden gezien op dit tabblad | De aangemaakte vragen worden gezien op dit tabblad |

Requirement nummer: F.1.3

De mogelijkheid moet bestaan dat bij een vraag, een foto toegevoegd kan worden in de Applicatie.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “Add question” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om vragen in toe te voegen | Het tabblad wordt geopend om vragen in toe te voegen. |
| 2 | Een button geeft weer om een foto toe te voegen | De button is er om een foto in toe te voegen aan de vraag die gezien wordt bij het stellen van de vraag in het spel | Er is geen button die deze mogelijkheid biedt. Er kan dus geen foto toegevoegd worden aan het spel |

Requirement nummer: F.1.4

De ingegeven data door de gebruiker, moet opgeslagen worden in een database.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | De aangemaakte vragen bij de Requirement “F.S.1.2” staat hiervoor en daarna gaan we hiermee verder. | | |
| 2 | De gebruiker start het spel door op het tabblad de game te klikken. | Nieuw blad wordt geladen om de namen in te geven | Namen kunnen ingegeven worden. |
| 3 | De gebruiker geeft de namen in en start het spel | Spel wordt gestart | Spel wordt gestart |
| 4 | Klikt op Truth or drink en data is zichtbaar dat op een ander tabblad aangemaakt is geworden | De vragen en personen die beide op een ander blad aangemaakt zijn geworden, zijn zichtbaar | Het daadwerkelijke resultaat komt overeen met het verwachten resultaat. |

Requirement nummer: F.1.5

Een gebruiker moet de data kunnen ophalen en aanpassen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “Add question” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om vragen in toe te voegen | Het tabblad wordt geopend om vragen in toe te voegen. |
| 2 | Wanneer de gebruiker naar beneden scrolt, ziet hij/zijn de aangemaakte vragen | De aangemaakte vragen worden gezien op dit tabblad | De aangemaakte vragen worden gezien op dit tabblad |
| 3 | Klikt op een random vraag die eerder aangemaakt is geworden en past de vraag nu aan | De vraag wordt aangepast nadat op opslaan wordt geklikt. | De vraag is aangepast. |

Requirement nummer: F.1.6

Een gebruiker moet vragen kunnen aanmaken.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “Add question” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om vragen in toe te voegen | Het tabblad wordt geopend om vragen in toe te voegen. |
| 2 | In dit scherm vult vult de gebruiker een vraag in en klikt op save | Vraag wordt toegevoegd aan de database | Vraag is zichtbaar nadat de pagina opnieuw geopend wordt |

Requirement nummer: F.1.7

Een gebruiker moet een lijst met alle aangemaakte vragen kunnen ophalen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “Add question” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om vragen in toe te voegen | Het tabblad wordt geopend om vragen in toe te voegen. |
| 2 | Wanneer de gebruiker naar beneden scrolt, ziet hij/zijn de aangemaakte vragen | De aangemaakte vragen worden gezien op dit tabblad | De aangemaakte vragen worden gezien op dit tabblad |

Requirement nummer: F.1.8

De gebruiker moet zijn of haar wachtwoord moeten kunnen aanpassen wanneer hij/zij deze vergeten is.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | De gebruiker start de applicatie op. | De gebruiker krijgt de MainPage te zien. | De gebruiker ziet de MainPage. |
| 2 | Klikt op wachtwoord vergeten | Nieuw scherm wordt geopend | Nieuw scherm wordt geopend |
| 3 | Klikt op zijn profiel in het onder scherm | Zijn profiel wordt geladen en wachtwoord kan aangepast worden | Het wachtwoord kan aangepast worden. |

Requirement nummer: F.1.9 (API)

De gebruiker moet een cocktail kunnen zoeken

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “See Cocktails” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om cocktails te zoeken | Nieuw scherm wordt geopend |
| 2 | Gebruiker klikt op zoeken | Cocktails dat bovenaan in de tabel staan worden gegeven | Cocktails dat beginnen met een cijfer worden gegeven |

Requirement nummer: F.1.10

De gebruiker moet cocktail informatie kunnen inzien

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “See Cocktails” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om cocktails te zoeken | Nieuw scherm wordt geopend |
| 2 | Gebruiker klikt op zoeken | Cocktails dat bovenaan in de tabel staan worden gegeven | Cocktails dat beginnen met een cijfer worden gegeven |
| 3 | Gebruiker klikt op een cocktail | Ziet de informatie en welke ingrediënten nodig zijn | Informatie zichtbaar |

Requirement nummer: F.1.11

De gebruiker moet kunnen uitloggen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | De gebruiker start de applicatie op. | De gebruiker krijgt de MainPage te zien. | De gebruiker ziet de MainPage. |
| 2 | De gebruiker geeft gebruikersnaam en wachtwoord in | De gebruiker ziet dat in de Entry boxen na het invoeren van gebruikersnaam wachtwoord, dit zo blijft staan | De gebruiker ziet gebruikersnaam en wachtwoord dat hij/zij zelf eerder heeft aangemaakt. |
| 3 | De gebruiker klikt op inloggen | De gebruiker wordt doorverwezen naar de nieuwe MainPage met de naam Homepage | De gebruiker is ingelogd en ziet een nieuw scherm |
| 4 | Recht bovenin klikt de gebruiker op LogOut | Gebruiker is uitgelogd en ziet beginscherm | Beginscherm zichtbaar |

Requirement nummer: F.1.12

De gebruiker moet kunnen swipen tussen tabbladen in de homepage

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | De gebruiker klikt op inloggen | De gebruiker wordt doorverwezen naar de nieuwe MainPage met de naam Homepage | De gebruiker is ingelogd en ziet een nieuw scherm |
| 2 | Swiped naar rechts | Ander tabblad wordt geopend | Nieuw tabblad, THE GAME |

Requirement nummer: F.1.13

Foto kunnen maken met de applicatie

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “Make Picture” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om foto’s te maken | Nieuw scherm wordt geopend |
| 2 | Gebruiker klikt op take picture | Scherm wordt geopend om foto te maken | Nieuw scherm wordt geopend |
| 3 | Maakt foto | Foto gemaakt en wordt op scherm geprojecteerd als bewijs | Bewijs is geleverd |

Requirement nummer: F.1.14

Gebruiker kan spelers toevoegen aan een spel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “The game” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om het spel te starten | Het tabblad wordt geopend om het spel te starten |
| 2 | Klikt op start game | Nieuw scherm geopend om spelers toe te voegen | Spelers kunnen toegevoegd worden |
| 3 | Voegt speler in en Add deze aan de lijst. Eerder aangemaakte spelers staan er ook nog steeds in | Spelers is toegevoegd aan de lijst | Spelers is toegevoegd aan de lijst |

Requirement nummer: F.1.15

Gebruiker kan een spel starten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “The game” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om het spel te starten | Het tabblad wordt geopend om het spel te starten |
| 2 | Klikt op start game | Nieuw scherm geopend om spelers toe te voegen | Spelers kunnen toegevoegd worden |
| 3 | Klikt op start game opnieuw | The game wordt gestart | The game wordt gestart |

Requirement nummer: F.1.16

Tekst (de vragen) kunnen voorlezen als gebruiker dronken zijn

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | **Actie** | **Verwacht resultaat** | **Daadwerkelijk resultaat** |
| 1 | In de homepage klikt de gebruiker op het tabblad “The game” | De gebruiker ziet een nieuw scherm om het spel te starten | Het tabblad wordt geopend om het spel te starten |
| 2 | Klikt op start game | Nieuw scherm geopend om spelers toe te voegen | Spelers kunnen toegevoegd worden |
| 3 | Klikt op start game opnieuw | The game wordt gestart | The game wordt gestart |
| 4 | Klikt op Truth or Drink en de vraag die getoond wordt, die eerder aangemaakt zijn geworden, worden getoond en voorgelezen | De vraag wordt voorgelezen. | Luid en duidelijk wordt de vraag voorgelezen. |